Tatou n°2 – février mars 1989

L'ETUDIANT PIEG(é)



A Heid'Bergge, ce matin, Pieg a sauté du haut de la tour.

Introduction

Un matin de printemps, dans la libre cité.
Pieg Ho'enhor, un étudiant, vient de se jeter du haut de la tour des suicides.
Selon les PJs, donnez leur une raison plausible de s'intéresser ça à l'affaire. Ils peuvent être mais du mort, témoins du suicide, mandatés par les parents (qui habitent une autre ville) pour éclaircir les circonstances qui ont pu pousser leur fils à se tuer, etc…

Deux éléments sont faciles à obtenir (par la Milice ou par les parents) : l'adresse du mort et celle de son oncle, le Herr Lehrer L'wig Ho'enhor, qui devait veiller sur lui.

La vérité

Les loirs de la libre cité en interdisent l'entrée aux mutants. Or les trésors scientifiques qu'elle renferme ont attiré l'attention d'un « collectionneur » un peu spécial : Agonosvos, le maître-mutant. Il a donc décidé de faire élire un recteur à ses ordres, qui modifierait les lois en sa faveur. Or, le poste de maître du Microcosme allait devenir vacant… Une fois au Conseil, l'homme d'Agonosvos se ferait élire recteur, même si cela devait lui prendre dis ans (après tout, le temps ne compte pas pour un immortel). Le Herr Lehrer L'wig, considéré par les milieux bien informés, fut soigneusement étudié. Le rêve de ce vieil homme était d'inventer une machine qui lui permettrait à la fois de lire dans l'esprit d'un sujet, et d'influencer ses actes, même à distance. On l'amena à recevoir chez lui Alraune, une esclave d'Agonosvos. Elle servit de « relais télépathique », et L'wig se mit à rêver d'un homme au visage masqué qui lui promettait gloire et fortune, et lui indiquait comment achever sa machine.

Mais une fois la machine terminée, au lieu d'en faire don à la ville comme prévu, le Herr Lehrer décida de s'en servir un peu pour lui-même. Il découvrit que dans une certaine mesure, il pouvait « vivre » ce que ressentait un sujet influencé. Il voulait retrouver un peu de sa jeunesse, et il avait justement son neveu sous la main…

Pendant ces derniers mois, le style de vie de Pieg se modifia. Il se transforma en chasseur de sensations pour le compte de son oncle. Ce dernier finit par épuiser le catalogue de ce que son neveu pouvait lui procurer de façon normale. Il avait tout vécu, sauf une mort.
Et Pieg se jeta du haut de la tour…

L'enquête

(C'est une bonne occasion de faire visiter la ville aux PJs. N'hésitez pas à les confronter à des incidents étrangers au scénario, à l'occasion).

La tour

On peut y trouver de nombreux « témoins oculaires ». Tous s'accordent sur un point : Pieg a hésité avant de sauter. En fait, il y a même un petit vieux qui, convenablement abreuvé, révélera avoir eu l'impression « qu'le gars se débattait… p'têt contre quequ'chose d'invisible… ». Les spéculations de ces aimables vautours sur les mobiles de Pieg peuvent mener les PJs sur une ou deux fausses pistes.

La chambre de Pieg

En plein quartier étudiant, une chambrette sous les combles d'une maison qui a visiblement connu des jours meilleurs. La propriétaire, une espèce de sorcière, les fera visiter en faisant remarquer au passage le faible prix… Elle ne sait rien. La chambre est petite et impeccablement rangée, et « il y a quelqu'un qui est passé de la part de l'oncle du jeune monsieur récupérer ses affaires ».

Toutes les autres chambres de la maison sont louées à des étudiants. Si les PJs veulent les interroger, ils risquent des rebuffades. Les examens approchent et ils sont débordés de travail. A moins qu'ils ne tiennent absolument à se mettre un duel sur le dos, les PJs ont intérêt à ne pas trop insister. Ils finiront tout de même par trouver un étudiant aimable, Messer Iwan Thyzenhaum, un gentilhomme varsovien ami de Pieg. Les examens ne sont pas une urgence pour lui : il a déjà recommencé dix fois sa première année de Rhétorique. Il déplore la fin de son ami, mais n'en paraît pas trop surpris. Il le connaissait depuis sept mois, lorsque Pieg s'est installé ici. Calme les premières semaines, il s'était

curieusement transformé, menant une vie déréglée, fréquentant les pures bouges de la ville, dépensant des fortunes (d'ailleurs, il ne semblait n'avoir jamais besoin d'argent). Parfois, son ancienne personnalité ressortait. Iwan affirme avoir essayé de le modérer à plusieurs reprises, mais sans succès. Il pense que Pieg était brouillé avec son oncle. Celui-ci l'avait forcé à déménager : il venait de se marier avec une femme plus jeune que lui, ou quelque chose comme ça…

Si on l'amène à parler des amis et relations de Pieg, Iwan emmènera les PJs dans une visite guidée des tavernes et bordels de la ville… Tous ceux qu'ils y rencontreront confirmeront le portrait d'un Pieg buveur, joueur, coureur, se battant en duel sur n'importe quel prétexte, etc… Tous sont d'accord pour situer le changement il y a environ six mois.
L'un des joueurs se souviendra que c'est à cette date qu'il a rompu avec Ky'lië, une étudiante en médecine qu'il avait l'intention d'épouser.

Ky'lië

Tout ce que les PJs pourront glaner sur elle, c'est qu'elle était scandienne. Il faudra donc prendre contact avec les « Enfants du Septentrion », une association qui regroupe la plupart des étudiants scandiens. C'est un groupe particulièrement fermé, et il faudra peut-être avoir recours au Roi des étudiants (joignable par l'intermédiaire de Messer Iwan) pour réussir à apprendre que Dame Ky'lië Kragrir a été arrêtée il y a cinq mois et condamnée à deux ans de forge pour « offenses graves envers Sa Bienveillance notre Recteur » (crime qui nromalement, n'est passible que du pilori).



Tourtereaux et colombages

Une visite à la Milice donnera les mêmes informations plus vite, et permettra en plus de retrouver le lieutenant-criminel qui s'est chargé de l'affaire. Il refusera de dire quoi que ce soit. Si on s'obstine, il peut se révéler très dangereux. Il est impliqué dans toutes sortes de trafics. Poussé dans ses derniers retranchements, il avouera avoir été payé pour cette arrestation, et ce par un vieil homme qui ressemble énormément à L'wig Ho'enhor…
Une fois obtenu le permis de visite de la condamnée auprès du maître de la Discipline, on peut s'aventurer dans la grande forge.

Ky'lië occupe un poste à l'infirmerie. Elle est jolie, sympathique, ouverte, et ravie de discuter avec des gens de l'extérieur. Elle ignore la mort de Pieg, et paraît visiblement touchée par la nouvelle.
A son sujet, elle déclarera qu'après qu'il ait pris une chambre en ville, sur l'insistance de son oncle, il avait commencé à changer, avant de brutalement rompre avec elle. Un peu avant son déménagement, il eut une période où il faisait des cauchemars. Il rêvait d'un homme masqué qui le terrifiait.

Note : *Pieg captait les messages d'Agonosvos au professeur, que relayait Alraune. L'wig l'a donc éloigné, avant de le pousser à rompre avec son amie, et de faire mettre celle-ci en prison pour « qu'elle ne vienne pas déranger son expérience ».*

L'wig Ho'enhor

L'oncle de Pieg habite un petit cottage, dans l'enceinte de l'université. Les visiteurs sont reçus par Alraune, qui essayera de les éconduire poliment (il suffira d'un jet de « Persuader » pour être admis en présence du Herre Lehrer). C'est un homme maigre et voûté, qui s'exprime d'une voix aigrelette. Il affirme que c'est son neveu qui voulait déménager. C'était un bon à rien, il regrette sa mort, mais il est très occupé… Il tentera de ne plus revoir les PJs, à moins qu'ils ne lui semblent dangereux. Auquel cas, il essayera d'employer sa machine contre eux, ou Alraune.

Petit à petit, son état nerveux va se dégrader… Si les PJs le revoient, il sera de plus en plus nerveux et négligé. S'ils s'avèrent trop coriaces pour lui, il pourrait venir chez les PJs pour les mettre en demeure de cesser de le « persécuter », avant d'en provoquer un en duel. Il ne connaît rien aux armes et se fera probablement tuer…
Si les PJs l'interrogent sur un homme masqué et d'étranges cauchemars, il se confiera complètement à eux. Il leur expliquera qu'il a conclu un pacte avec le Corrupteur (le Diable), à qui il a vendu son âme en échange d'une seconde jeunesse. Alraune est, au moins, une sorcière, voire pire. C'est elle qui est venue le tenter, et il est devenu fou… Si on le flatte dans sa manie, il se mettra au service des PJs, sinon, il décidera de « remplir sa part du marché » et ira se pendre…

Le cottage
Une petite maison en bois couverte de lierre, avec des figurines baroques sculptées un peu partout, au milieu d'un petit jardin, dans le quartier réservé de l'université. Sans que ce soit une forteresse, elle est bien défendue : il y a deux molosses lâchés dans le jardin toutes les nuits.

Les portes sont solides (FOR 30) et le lierre est « dressé » à attaquer d'éventuels cambrioleurs (DEX 10 – PdV 50 – 1D10 attaques par round – 60% de saisir – chaque branche a une FOR de 5). Toutes les maisons des scientifiques réservent ce genre de surprises. Il n'y a rien de particulier dans les pièces d'habitation. Il y a une petite bibliothèque (qui contient suffisamment de livres pour augmenter la con. De la Biologie de 10% jusqu'à un maximum de 50%). Elle contient également (Chercher) l'entrée du passage secret qui mène à la salle de la machine (Crocheter avec un malus de 25% dû à une serrure à combinaison).

Cela donne sur un petit laboratoire plein d'appareils biscornus à des stades de construction variés. Les scientifiques peuvent reconnaître des fragments d'hypnoglobe, quelque chose qui ressemble à l'ébauche d'une machine mentale (ne fonctionne pas), et bien sûr la machine.

La machine
Elle consiste grossièrement en une console, à laquelle est reliée un casque. Bien utilisée (cela exige un minimum de 70% en Biologie, Electricité et Mécanique), elle permet de lire dans l'esprit d'une personne sur qui elle est « accordée », de l'influencer, et parfois, de partager ses sensations. Elle est munie d'un dispositif de sécurité (Voir, puis Mécanique pour le neutraliser. Si on la met en marche sans cette précaution, elle sera irrémédiablement endommagée).
Si L'wig juge les PJs menaçants, il tentera de s'en servir contre eux. L'obligation de « l'accorder » sur l'esprit de la victime l'obligera à attirer un ou plusieurs PJs chez lui, sous prétexte de « révélations » ou en utilisant Alraune. Le PJ sera drogué, subira un petit lavage de cerveau, et sera relâché le lendemain, prêt à servir L'wig.

ATTENTION : Ne lui dites rien d'important. Contentez-vous de le pousser à manipuler les autres, en douceur, en les égarant sur des fausses pistes. Si cela ne suffit pas, L'wig commencera à le persécuter dans son sommeil (quelques cauchemars livrant au passage des indices révélateurs, sous forme de souvenirs déformés de ce qu'il a pu vivre quand on l'a « retourné »). Enfin, une nuit, il se réveillera alors qu'il était sur le point d'égorger ses camarades dans un accès de somnambulisme.

Alraune
Une très belle fille aux yeux et aux cheveux noirs, qui semble servir de servante au professeur. Il affirme l'avoir recueillie au cours d'un voyage en Forêt Noire. Elle devait faire partie d'une caravane attaquée par des brigands. Impossible de le savoir exactement, car elle a perdu la mémoire. Le sujet rend visiblement L'wig nerveux, et il changera tout de suite de conversation. Il tentera d'empêcher les PJs de la voir. S'ils y parviennent quand même, ils se trouveront devant un



Sombre et belle, *Alraune*

personnage déroutant. C'est une créature d'Agonosvos, et elle reconnaît bien volontiers qu'elle est ici pour servir un maître puissant. Mais elle ne sait pas comment au juste… Elle sait qu'on l'a mise ici pour servir le professeur, et que depuis qu'elle est là, elle a eu des rêves étranges qui lui faisaient plaisir, mais elle ne sait rien d'autre. Elle ignore tout de Pieg. Si L'wig le lui demande, elle mettra tout en œuvre pour se débarrasser des PJs.
C'est en fait un simple relais télépathique, qu'Agonosvos a utilisé pour dicter les plans de la machine au vieux professeur, et pour le corrompre. Elle ne pourra pas se servir de ses facultés pour nuire directement aux PJs. Par contre, elles lui donnent la possibilité de contrôler certaines espèces animales (chiens, rats, etc…). Etre chassé dans les rues les plus sinistres d'Heid'bergge par une meute de chiens en furie est une expérience désagréable…

Elle manipule brillamment toutes sortes de poisons, de préférences somnifères, mais sa meilleure arme reste encore sa beauté. Elle est irrésistible. Jouez la en finesse, troublante, fragile, mystérieuse, et toutes ces sortes de choses.

Si vous vous débrouillez bien, vous devriez rendre les PJs complètement fous d'elle, puis vous en servir pour les précipiter dans un ou deux pièges déplaisants, d'où elle les sortira avec de grands yeux candides et une visible incompréhension des dégâts causés.
Et si elle les en sort, c'est qu'elle commence à avoir des idées d'indépendance…

Une fois qu'on s'en sera fait une alliée, elle expliquera que le maître a effacé ses souvenirs. Elle voudrait bien parler, mais…

Le recours à la machine mentale (celle du professeur ou celle de l'université, pour l'usage de laquelle le maître responsable exigera une somme exorbitante), ou tout autre idées des PJs (l'hypnose par exemple) permettra de récupérer quelques éléments. Elle faisait partie du groupe de renégats qui poursuivent des expériences interdites dans les marais. Elle a dû être enlevée. Ses souvenirs suivants concernent un homme masqué, qui lui disait d'oublier… Elle se souvient aussi, très vaguement, de silhouettes monstrueuses, à l'arrière-plan… D'un voyage jusqu'aux portes d'Heid'bergge, sur le dos de monstrueux chevaux bleus (il est impossible de reconstituer un trajet cohérent à partir de ces impressions fragmentaires), et de son séjour ici.
En ce qui la concerne, elle veut rejoindre les renégats dans les marais, et suggère aux PJs de l'accompagner.

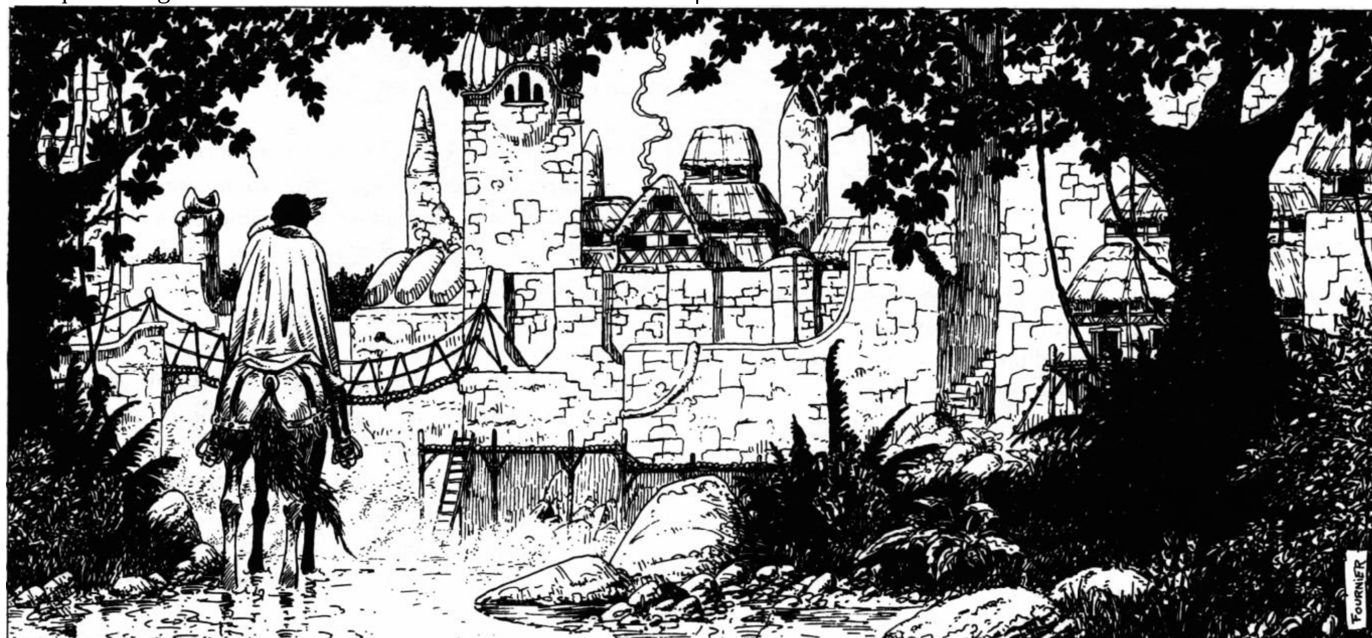
Les marais

Après deux jours de voyage sur la route de Munchen, les PJs bifurquent et s'enfoncent dans une zone boisée. Le sol se détrempe de plus en plus. Après vingt-quatre heures de progression épuisante dans des marais infestés de plantes mutantes (par exemple le vieux gag de la plante gobe-mouche suffisamment grossie pour devenir gobe-PJ, mais aussi des spécimens plus raffinés, comme ces lianes poissons qui attirent les carnivores avant de les ficeler et de les vider de leur sang, etc…), les PJs arrivent au camp des renégats. Ce sont des étudiants et des scientifiques bannis de la ville en raison de leurs théories et expériences en contradiction avec les dogmes en vigueur. Ils ont trouvé refuge dans les ruines d'un petite cité pré-Tragique Millénaire et poursuivent comme ils peuvent leurs travaux avec du matériel de fortune.

Leur camp est bâti sur un plateau à peu près sec, occupé dans sa majeure partie par d'imposantes ruines noires, que la végétation semble éviter. Le reste du terrain est occupé par des champs. Les ruines servent de support à toutes sortes de maisons sur pilotis, plates-formes et autres constructions en hauteur, reliées par des passerelles plus ou moins solides (s'il doit y avoir des attentats, elles sont idéalement fragiles).
Normalement le camp est gardé, mais les renégats ont confiance dans les défenses naturelles et les PJs les surprendront sans doute. Ils sont de toute façon les bienvenus, qu'ils viennent apprendre ou (de préférence) enseigner.
Il y a en tout une centaine de personnes : cinquante étudiants, une douzaine de professeurs, le reste étant constitué pour l'essentiel de paysans, enfants et adultes, qui apprennent à lire et à écrire en échange du travail des champs.

Pour les PJs intéressés par l'apprentissage, voici la liste des connaissances que l'on peut obtenir ici, avec le pourcentage maximum qu'il est possible d'atteindre : Biologie 40%, Monde Ancien 55%, Médecine 60%, Musique 35%, Premiers soins 60%, Mémoriser 40%, plus bien sûr le Germain, le Commun et l'Ancien Germain sans limitation. OPTION : apprentissage en université : +1D10% par trimestre, si 1D100 réussi au dessus de la compétence. Examens : jet réussi dans la compétence. Ici, les cours sont gratuits, mais il convient de faire des jets de CONx5 pour ne pas attraper la fièvre des marais (variété de paludisme, -1 en CON).

Il suffira de quelques questions pour apprendre qu'Alraune (que l'on retrouve avec plaisir) n'a pas été la seule à disparaître, ces temps derniers. On supposait jusque là que les manquants avaient rejoints l'extérieur.
Il ne reste plus aux PJs qu'à démasquer le kidnapper…
En vrac, quelques-unes des options qui s'offrent à eux (plus ce qu'ils ne manqueront pas d'inventer) :
La chasse aux sorcières :
S'ils mettent le chef dans la confidence, il fera un discours aux étudiants et professeurs, qui y verront une occasion en or de régler leurs comptes. Les PJs submergés de dénonciations fantaisistes ne sauront plus où donner de la tête jusqu'à la disparition suivante.



La chèvre :
Un PJ, de préférence désarmé, prend l'habitude de longues promenades solitaires à la lisière des marécages, jusqu'à ce que… AU besoin, Alraune sera volontaire pour le rôle.

Agatha Christie :
Enquête minutieuse sur les fréquentations des disparus, fausses pistes, alibis et contre-interrogatoires, attentats et indices (par exemple un fragment de tissus trop grossier pour appartenir à un étudiant retrouvé sur le site d'une disparition).

Les personnalités du camp

Anton Berg :
27 ans. Etudiant en médecine.
Un hercule modérément intelligent. Sans trop l'avoir voulu, il s'est retrouvé chef du camp. Si les PJs lui exposent la situation, il déclenchera la chasse aux sorcières.
Comte Phowl Arferd :
Un jeune dragon granbreton qui achevait ses études (et sa mission d'espionnage) à l'université quand il a appris la disgrâce de sa famille. Il a préféré se faire oublier en venant espionner ce « nid de résistance potentiel ». Il est arrogant et paranoïaque, mais innocent.
Midna le borgne :
Un chimiste désagréable, qui a perdu un œil dans l'explosion d'une cornue. Il se tient à l'écart. Ses camarades ne l'aiment pas, et il le leur rend bien.
Ghiff'ir :
Un biologiste qui cherche un volontaire pour « décupler ses forces et le rendre invincible ». Il jure que le procédé est « au point et sans danger… à peu près ». Il a l'intention d'obtenir ce résultat en greffant des muscles d'ours mutant à son cobaye.
Les savants :
Ils se sont retirés dans les profondeurs humides et malodorantes des cavernes (un ancien parking). Ils sont vieux, aigris, avec des labos de fortune où ils poursuivent d'obscures expériences. Tous ces braves gens sont des suspects ou des témoins de choix (parfois même les deux). Mais le vrai coupable est Dreg'herr le Rouge, un chasseur, avec le complicité de deux des laboureurs (Hans et Knarr). Ses fréquentes absences (parfois plusieurs jours) passent pour des expéditions de chasse. Une fois démasqué, si les PJs le sauvent du lynchage, il leur racontera tout. Agonosvos et ses monstres le terrorisent ; il est sûr d'avoir affaire au diable. Il acceptera de guider les PJs, mais s'ils ne le terrorisent pas encore plus, il tentera de les mener dans un piège.

La Forêt Noire

Elle est à deux jours de route vers le sud.
En chemin, les PJs traverseront quelques villages peuplés de paysans ignares et superstitieux, prêts à les étrangler dans leur sommeil pour quelques sous.
Ils égayent les veillées en racontant toutes sortes d'histoires effroyables à base de diables, de cannibales, de brigands et tout ce qui vous paraîtra approprié pour stresser vos joueurs…
Une fois dans la forêt, ils réaliseront qu'elle n'a pas volé sa réputation. Guidé par un Dreg'herr réticent et sournois, ils arriveront au pied d'un petite colline rocheuse, où quelques roulottes sont regroupées. Elles semblent habitées par des monstruosités plus effarantes les unes que les autres (Imaginez).
Les bois alentours sont parsemés de fosses et de filets (Embuscade, Voir).

Agonosvos

C'est un homme grand et maigre, vêtu de robes flottantes. Il porte en toutes circonstances un heaume d'ancienne facture, qui dissimule son visage, le visage d'un homme mort depuis très longtemps. Il méprise toute l'humanité, et se complait en compagnie des mutants qu'il a créé et qu'il martyrise. On sait qu'il a vécu en Granbretanne, et qu'il est en partie responsable de la démence des ténébreux seigneurs (pour plus de détails, lisez « Le Joyau Noir »).
Il réside pour l'instant dans une petite caverne au sommet de la colline, où il a installé une paillasse et quelques provisions. S'il a affaire à des prisonniers, il leur exposera ses projets en détail, avant de les mener au labo et de les transformer en grotesques (mais une évasion est éventuellement possible).
Sinon, il sera courtois et tentera de dissiper la méfiance des PJs. Après tout, il n'a rien fait de mal, il a juste tenté d'aider ses frères les monstres à avoir accès à la sagesse. Ce que le professeur a fait de la machine, il n'en est pas responsable, etc…



Agonosvos, le maître-mutant

CARACTERISTIQUES DES PNJs

L'wig Ho'enhorn : Savant fou

FOR 10 CON 09 TAI 08 DEX 13 INT 17 POU 15 CHA 08 PdV 09

Toutes connaissances scientifiques à 95%, Communication à 60%

Alraune : (« Mandragore » en vieux germain)

Méchante/victime au cerveau lavé

FOR 13 CON 14 TAI 12 DEX 16 INT 14 POU 12 CHA 18 PdV 14

Dague (Att. 50%, Par. 40%, Dmg 1D4+2) (poison somnifère en général), musique, chant 55%, éloquence, persuader 60%, équitation, nager, se cacher 45%, premiers soins 50%

Mutations : pouvoirs télépathiques. Sert de relais à Agonosvos et peut influencer certains animaux.

Etudiant type :

FOR 14 CON 12 TAI 13 DEX 13 INT 14 POU 14 CHA 12 PdV 14

Sabre ou rapière (Att. 45%, Par. 40%), équitation 30%.

Dreg'herr : chasseur dévoyé

FOR 16 CON 15 TAI 16 DEX 13 INT 12 POU 10 CHA 10 PdV 19

Arc ourt (Att. 50%, Dmg 1D6+1+1D4), gourdin (Att. 55%, Par. 50%, Dmg 2D6), poings, tête et pieds 50%, compétences de chasseur.

Agonosvos : Maître-mutant immortel

FOR 14 CON 15 TAI 16 DEX 15 INT 24 POU 17 CHA – PdV 19

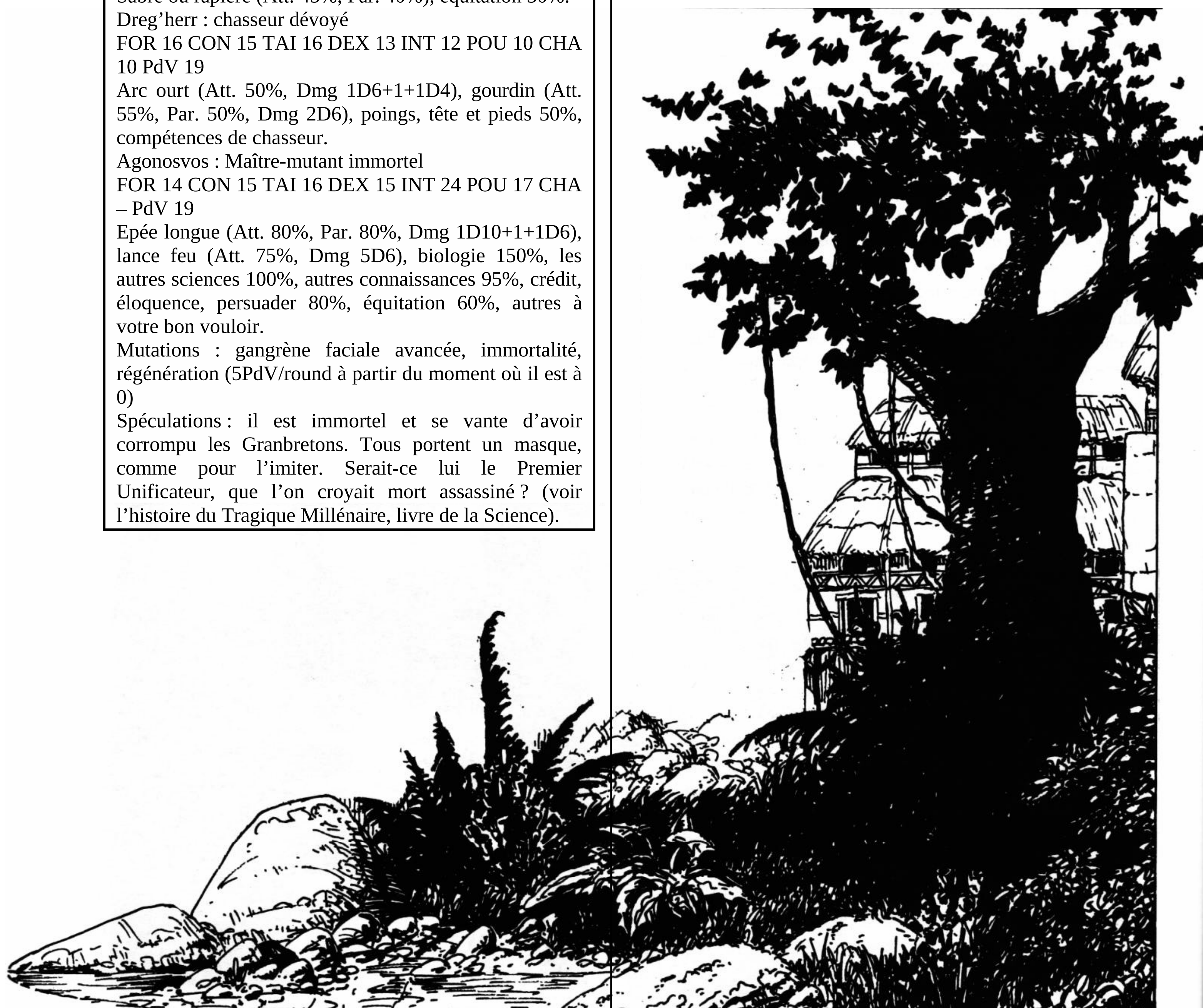
Epée longue (Att. 80%, Par. 80%, Dmg 1D10+1+1D6), lance feu (Att. 75%, Dmg 5D6), biologie 150%, les autres sciences 100%, autres connaissances 95%, crédit, éloquence, persuader 80%, équitation 60%, autres à votre bon vouloir.

Mutations : gangrène faciale avancée, immortalité, régénération (5PdV/round à partir du moment où il est à 0)

Spéculations : il est immortel et se vante d'avoir corrompu les Granbretons. Tous portent un masque, comme pour l'imiter. Serait-ce lui le Premier Unificateur, que l'on croyait mort assassiné ? (voir l'histoire du Tragique Millénaire, livre de la Science).

En cas de combat, il se défendra. Il a l'avantage d'être immortel (s'il est réduit à 0 PdV, il attendra que les PJs aient quitté les lieux pour se relever et méditer sa vengeance. A moins qu'il n'essayent de lui enlever son heaume, auquel cas il se relèvera et appellera à l'aide… Il a une centaine de gardes sous la main.

Tristan Lhomme



Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 2** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en février 1989.

Il a été écrit par **Tristan Lhomme** et illustré par **Guillaume Fournier**.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr